

Exin Agile Scrum Master (ASML in Japanese)

1. あなたの会社は、優れた品質を実現するには、高品質、低コスト、差別化だけでは不十分であることに気づきました。スピードと柔軟性も必要です。これには別のアプローチが必要です。つまり、現在のプロセスが許容できる結果を提供していないことに気づいています。

A. スクラム使用の影響を全社に伝達する

B. スクラムで成功する能力

C. 経験を共有することでスクラムを推進し、私たちが覚えていて、他の人も私たちの成功を目にできるようにする

D. 現在の問題に対処する方法としてスクラムを採用したいという願望

Answer(s): C

2. George は、Greyward University のコース管理システムと休暇管理システムを開発するプロジェクトのスクラム マスターです。彼は障害記録を管理しています。障害ログに関して、次の記述のうち真実ではないものはどれですか？

A. 障害ログは関係者と共有する必要があります。

B. 障害は、スクラム マスターによって障害ログに正式に記録される必要があります。

C. 障害はチームの内部にも外部にもあります。

D. 障害とは、スクラム チームの生産性を低下させる障害や障害のことです。

Answer(s): A

3. ユーザー ストーリーの受け入れ基準について次のうち正しいものはどれですか？

A. ユーザー ストーリーは客観的なものであり、承認基準はユーザー ストーリーが完了とみなされるために必要な主観性を提供します。

B. スプリント レビュー ミーティングでは、承認基準は、スクラム マスターがユーザー ストーリーが満足に完了したかどうかを判断するためのコンテキストを提供します。

C. スクラム マスターは、ユーザー ストーリーの承認基準がスプリントの途中でプロダクト オーナーによって変更されないようにする必要があります。

D. スプリント中であっても、受け入れ基準にどのような変更が加えられているかを追跡するのはスクラム チームの責任です。

Answer(s): C

4. 該当するものをすべて選択。最初のスプリントを開始する前に、何を準備する必要がありますか？

A. 詳細な製品ニーズを捉えた完全な製品バックログ

B. プロジェクトマネージャーの有無

C. 完成したシステムアーキテクチャ

D. スタッフを配置したスクラム チーム

E. 最初のスプリントのビジネス アイデアを含む十分なプロダクト バックログ アイテム

Answer(s): D,E

5. スクラムオブスクラム中に、各スクラムチームの代表者は、次のいずれかに関する最新情報を提供します。

A. A、 、 、

B. 、 C、 D

C. A、 C、 D

D. A、 、 D

Answer(s): A

6. プログラムの関係者、プログラム プロダクト オーナー、プログラム スクラム マスター、チーム プロダクト オーナーが集まり、プロジェクト ビジョンを作成します。彼らは、現在のビジネス能力と最終的に望ましい一連の能力との違いを特定し、文書化しようとしています。最終的な決定を下すには次のどれを使用する必要がありますか？

A. ギャップ分析。

B. SWOT 分析。

C. トライアルプロジェクト。

D. JAD セッション。

Answer(s): A

7. 次のイベントのうち、スクラム チームがリスクを特定または解決するのに役立たないのはどれですか？

A. スプリント計画会議

B. 優先製品バックログ検討会議

C. 毎日のスタンドアップ ミーティング

D. 財務計画会議

Answer(s): B

8. Red Industries は、従来の作業方法を使用して何年にもわたって顧客向けに製品を作成してきましたが、最近まで非常にうまくいっていました。しかし、現在はアジャイルな方法で作業する小規模な競合他社に顧客を奪われています。小規模な競合他社が顧客を失っている最も考えられる理由は何ですか良くなっている？

A. 競合他社は人件費が低く、利益率が高いこと

B. 競合他社はより優れた製品を生み出す、より優れた訓練を受けた人材を抱えていること

C. 競合他社には新鮮なアイデアを持ち、より良いイノベーションを起こせる開発者がいること

D. 競合他社が顧客からのフィードバックの瞬間を開発に組み込んでいること

Answer(s): D

9. 進行中の作業 (WiP) を制限することに明示的に焦点を当てているアジャイル手法はどれですか？

A. カンバンと SAFe

B. DSDM とカンバン

C. XP および DSDM

D. SAFe およびエクストリーム プログラミング (XP)

Answer(s): A

10. スクラム マスターは、プロダクト オーナーが製品リリースを展開し、顧客が組織的な展開方法を採用できるよう支援することで、顧客との展開を調整するのを支援します。組織の導入メカニズムに関する次の記述のうち、正しいものはどれですか？

A. 導入メカニズムでは、最小限の機能に関するガイドラインが提供されていません。

B. ほとんどの場合、展開メカニズムは明確に定義されていません。

C. 導入メカニズムは静的であり、組織間で変更することはできません。

D. 導入メカニズムはリモートで実行できます。

Answer(s): D

11. スプリントはいつキャンセルされますか？

- A. スプリント バックログの項目が最上位ではなくなるなど、プロダクト バックログの優先順位が変更される場合
- B. スプリント バックログのすべての項目を納品できないことが判明した場合
- C. プロダクトオーナーがスプリントを終了するのは意味がないと判断した場合
- D. スクラム フレームワークが完全に遵守されていないことにスクラム マスターが気づいた場合

Answer(s): C

12. スクラム マスターとして、スクラム プロジェクトのすべての役割と責任を熟知している必要があります。プロジェクトの価値最適化者とも言える役割はどれですか？

- A. スクラムマスターライト
- B. プロダクトオーナー
- C. 開発チーム
- D. スクラムマスター

Answer(s): B

13. チームは、自分たちが行っている作業を追跡するのに問題を抱えています。プロダクトオーナーは、チームが現在どのような作業を行っているかを知りません。スクラムマスターは、誰が何に取り組んでいるのかを確認するために、チームにはさらなる透明性が必要だと考えています。顧客は、チームのベロシティの推定を望んでいます。さらに、チームは作業の流れを改善し、制約を特定したいと考えています。どのツールがチームに最も役立ちますか？

- A. 進行中の作業 (WiP) とチームのベロシティを追跡するバーンダウンまたはバーンアップ チャート
- B. 作業をスプリントに取り込む方法を備えた製品バックログまたはスプリント バックログの視覚化
- C. 進行中の作業制限 (WiP 制限) とブロッカー チケットを備えたカンバン ボードまたはスクラム ボード

Answer(s): C

14. 従来のプロジェクト管理とスクラムの間には、品質を達成および/または実装する方法に違いがあります。この点に関して、真実ではないのは次のうちどれですか？

A. 従来のプロジェクト管理では、変更は正式な変更管理システムを通じてのみ行うことができます。

B. スクラムでは、製品の開発はスクラム チームによってスプリントと呼ばれる短い反復で実行されます。

C. 従来のプロジェクト管理では、ユーザーが品質への期待を明確にすると、そのユーザーの期待を測定可能な言葉で定義するのはプロジェクト マネージャーです。

D. スクラムでは、スクラム マスターとスクラム チームが協力して、ユーザー ストーリーの受け入れ基準を決定します。

Answer(s): D

15. Peter は、大手病院チェーンのソフトウェア開発プロジェクトのスクラム マスターです。デイリースタンドアップを実施するのは彼の責任です。

A. 何か障害や障害に直面していますか？

B. 直面している障害をどうやって解決しますか？

C. 昨日何を完了しましたか？

D. 今日は何に取り組みますか？

Answer(s): B

16. あなたは、IT Tech Park を構築するプロジェクトのスクラム マスターです。このプロジェクトでは、開発のあらゆる段階で厳しい品質基準を遵守する必要があります。このプロジェクトのためにスクラムコアチームが形成され、スクラムマスターは品質に関して「チームファースト」の精神を促進することになっています。スクラムの品質を維持するには、以下を除くすべてを保証する必要があります。

A. 反復的な製品開発、反復的なテスト、および文書化により、完了した各成果物に固有の品質が保証されます。

B. 品質関連のエラーは、成果物が確実に完了するように、最後にのみ修正する必要があります。

C. あらゆる品質要件では、ビジネス ニーズを満たす組織の能力と意欲を考慮する必要があります。

D. 顧客の変化するニーズを増分中に組み込む必要があります。

Answer(s): A

17. プロダクト オーナーは、銀行ポータルを設計するプロジェクトの優先プロダクト バックログを作成するために、ユーザー ストーリーに優先順位を付けています。次のユーザー ストーリーはすべて、例外を優先して評価されます。

A. 完成が他のユーザーに依存しているユーザー ストーリー。

B. 価値の判断、作成、提供が非常に難しいユーザー ストーリー。

C. 革新的だが、成功するかどうかは分からないユーザー ストーリー。

D. 顧客に価値を生み出すユーザーストーリー。

Answer(s): B

18. チームはスプリント計画ミーティングを期限内に終わらせるのに苦労しています。彼らは、予想される期限内にスプリントを完了するための作業の計画に多くの時間を費やしています。会議が期限内に確実に行われるようにするのは誰ですか？

A. 組織は、チームが期限内に留まるための方法を促進する必要があるため

B. プロダクト オーナー。プロダクト オーナーはスプリント計画に向けてチームを準備する必要があるため

C. スクラム マスター。スクラム マスターには効率的な会議を確保する責任があるからです。

D. 開発者。スプリント計画会議は開発者が主導すべき会議であるため

Answer(s): C

19. Van は JK プロジェクトのプロダクト オーナーです。彼は、製品バックログ内の項目の優先順位付けについてあなたに助けを求めてきました。Van はプロダクト バックログ内のユーザー ストーリーをどのように順序付けすればよいでしょうか？

A. 開発チームが完了するのに最も簡単なアイテムがトップになるように Van を指導する必要があります。

B. 最も危険なアイテムが一番下にあることを Van に指導する必要があります。

C. 優先度の高いユーザー ストーリーがプロダクト バックログの一番上にあることを Van に指導する必要があります。

D. コストの高いユーザー ストーリーがプロダクト バックログの最上位にあることを Van に指導する必要があります。

Answer(s): C

20. 組織はスクラムへの移行を望んでいます この移行が確実にうまくいくようにしたいと考えています スムーズな移行を確実にするために最も役立つ要素は何ですか？

A. リーダーシップがアジャイルの考え方を構築し、実証するようにする

B. すべてのチームがスクラム フレームワークでトレーニングされていることを確認する

C. 自律的な自己調整機能を備えたチームの設立

D. 組織のアジャイル成熟度レベルの評価

Answer(s): A
